

LABYRINTH

CARD



Gioco Ravensburger® n. 23 415 8

Un divertente gioco di carte per **2–6** giocatori dai **7** anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Contenuto

50 carte-labirinto

Scopo del gioco

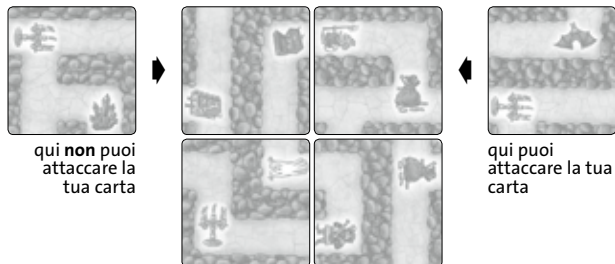
Disponendo le carte sul tavolo, darete vita a un labirinto che cambia continuamente. Obiettivo del gioco è quello di accostare abilmente delle carte-labirinto in modo da creare percorsi che collegano due tesori uguali (casce del tesoro, draghi, fantasmi, ecc...). Chi ci riesce, riceve delle carte in premio. Vince chi avrà conquistato il maggior numero di carte.

Preparazione

Mescolate bene le carte-labirinto. Distribuitene **due** a ogni giocatore, da tenere in mano. Poi mettete **quattro** carte sul tavolo, in modo da formare un quadrato: questo è il labirinto iniziale. Appoggiate sul tavolo, coperto, il mazzo di carte restanti. Il giocatore più giovane dà inizio alla partita.

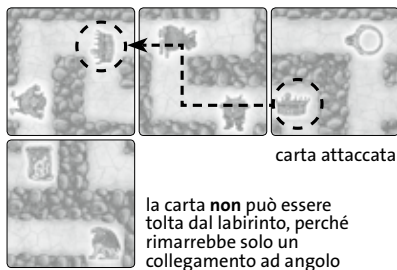
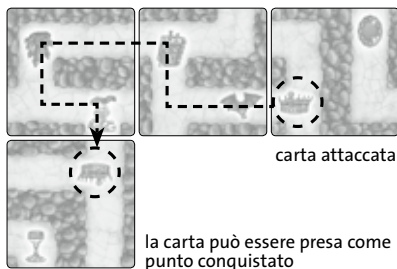
Svolgimento del gioco

1. Disporre le carte: Al tuo turno, accosta una delle tue carte in mano al labirinto disposto sul tavolo: la tua carta e quella del labirinto devono formare un percorso continuo.

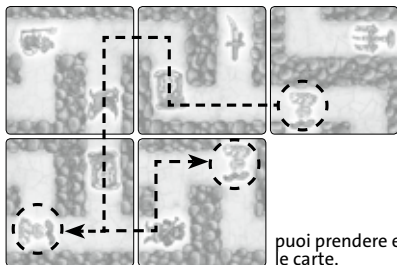


Come si collegano i tesori? Attacca la tua carta al labirinto in modo da creare un percorso **percorribile** che colleghi uno dei tesori raffigurati sulla tua carta a un tesoro uguale. **(Nell'esempio della pagina seguente, il percorso va dalla corona raffigurata sulla tua carta fino alla corona nel labirinto).** La lunghezza del percorso e la presenza di altri tesori lungo il collegamento non sono importanti. Se non riesci a raggiungere alcun tesoro uguale, sei semplicemente sfortunato. Se, invece, riesci a collegare due tesori uguali, puoi...

2. Impossessarti del tesoro: mostra agli altri giocatori il percorso seguendo lo con il dito. Poi prendi la carta con il secondo tesoro identico (**nell'esempio si tratta della corona**) e mettila davanti a te: hai conquistato un punto. **Ma, attenzione:** puoi prendere la carta solamente se tutte le altre carte del labirinto restano collegate tra di loro tramite almeno un lato. Non possono restare collegate tramite un angolo. Inoltre, la carta da te attaccata al labirinto resta sul tavolo.



Scovare più tesori. A volte potresti riuscire a creare percorsi che collegano anche due o più tesori uguali a quelli raffigurati sulla carta da te attaccata. Puoi prendere tutte queste carte-tesoro (nell'esempio: i due elmi), a condizione che le carte rimanenti restino collegate tra di loro tramite almeno un lato.



3. Al termine del tuo turno, pesca una nuova carta dal mazzo: devi avere sempre due carte in mano. Ora il turno passa al giocatore che si trova alla tua sinistra.

Il gioco termina non appena il mazzo di carte si esaurisce e tutti i giocatori hanno messo le proprie carte sul tavolo. Vince chi ha conquistato il maggior numero di carte-tesoro.

© 2016

LABYRINTH

CARD



Juego Ravensburger® n.º 23 415 8

El divertido juego de cartas para **2–6** jugadores de **7 a 99** años de edad.

Autor: Max J. Kobbert

Contenido

50 cartas de laberinto

Objetivo del juego

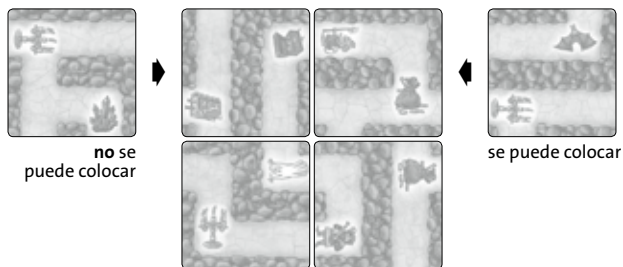
Colocando las cartas una a una se irá formando un laberinto que cambiará constantemente. El objetivo del juego es conseguir formar caminos que conecten en el laberinto dos tesoros iguales (dos arcas del tesoro, dos dragones, dos fantasmas, etc.) colocando las cartas hábilmente. El jugador que lo logre se quedará con las cartas correspondientes y al final ganará la partida el que haya conseguido acumular más cartas.

Preparación

Barajad bien todas las cartas de laberinto. Cada jugador recibe dos en la mano. Además, se colocan **cuatro** cartas del mazo formando un cuadrado aleatoriamente a modo de inicio del laberinto. Formad con el resto de las cartas un mazo boca abajo para robar. Empieza el jugador más joven.

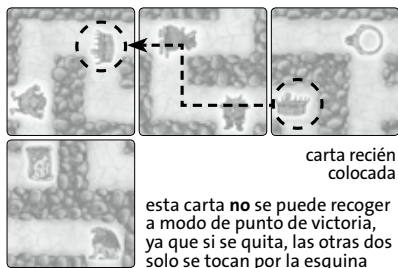
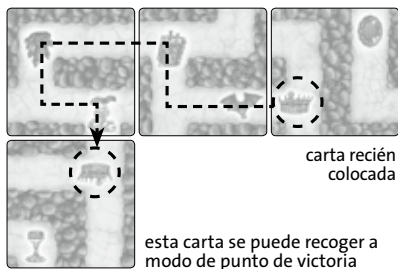
Desarrollo del juego

1. Colocar cartas: En su turno, el jugador debe colocar en el laberinto una de sus cartas de tal manera que forme como mínimo un camino seguido con alguna de las cartas ya colocadas en la mesa.

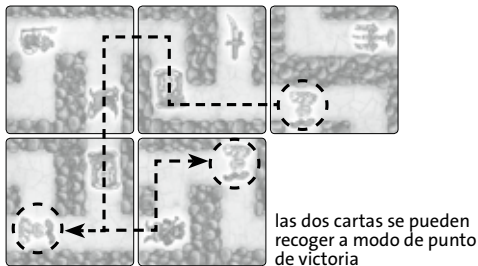


Conectar tesoros: Siempre que sea posible, coloca tu carta de tal modo que se forme un camino **ininterrumpido** entre uno de los tesoros de tu carta hasta otro tesoro igual ya presente en el laberinto. **En el ejemplo de la página siguiente desde la corona de tu carta hasta la corona del laberinto.** A la hora de formar un camino interrumpido entre dos tesoros iguales, no importa lo largo que sea o si hay más tesoros en él. Si en el camino nuevo que acabas de formar no hay dos tesoros iguales, has tenido mala suerte. En cambio, si lo consigues, puedes...

2. Recoger el tesoro: Señala con el dedo el camino que los une para que los otros jugadores lo vean claramente. Coge la carta que tenga representado el mismo tesoro (**en el ejemplo, la corona**) y guárdatela a modo de punto de victoria. **Pero solo** la puedes coger si todas las cartas restantes siguen conectadas y se tocan con otra carta al menos por un lado. No se consideran válidas las cartas que solo se tocan por la esquina. En cualquier caso, la carta recién colocada siempre se queda en la mesa.



Recoger varios tesoros: A veces pueden formarse caminos ininterrumpidos en los que hay dos o incluso más tesoros iguales que los de la carta recién colocada. En ese caso, puedes coger todas las cartas en las que estén esos tesoros iguales (en el ejemplo, los dos cascos), siempre y cuando las cartas restantes permanezcan unidas como se ha descrito anteriormente.



3. Al final de tu turno coge otra carta del mazo para robar de manera que siempre tengas dos cartas en la mano. Luego el turno pasa al jugador a tu izquierda.

La partida termina en cuanto el mazo para robar se haya agotado y todos los jugadores hayan colocado las cartas de su mano. Al final, quien haya reunido más cartas de tesoro gana la partida.

© 2016

LABYRINTH

CARD



Jogo Ravensburger® n° 23 415 8

Um jogo de cartas divertido para **2–6** jogadores a partir de **7** anos.

Autor: Max J. Kobbert

Conteúdo

50 cartas-labirinto

Objetivo do jogo

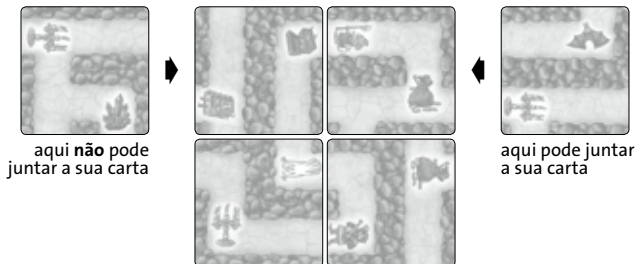
Ao colocar as cartas na mesa, será criado um labirinto que muda constantemente. O objetivo do jogo é o de combinar com habilidade cartas-labirinto de forma a criar percursos que ligam dois tesouros iguais (caixas do tesouro, dragões, fantasmas, etc...). Quem consegue, recebe cartas como prémio. Ganha quem conquistar o maior número de cartas.

Preparacção

Misture bem as cartas-labirinto. Distribua **duas** para cada jogador, que deve segurar na mão. Depois coloquem **quatro** cartas na mesa, de modo a formar um quadrado: este é o labirinto inicial. Apoie na mesa, coberto, o maço de cartas restantes. O jogador mais novo começa a partida.

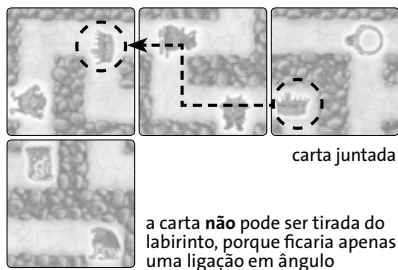
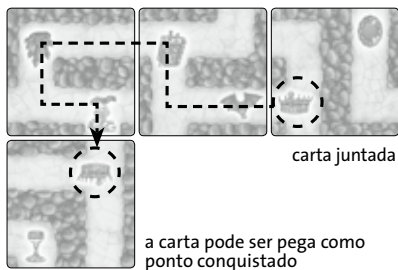
Andamento do jogo

1. Disposição das cartas. Na sua vez, coloque uma das cartas que tem na mão no labirinto colocado sobre a mesa: a sua carta e aquela do labirinto devem formar um percurso contínuo.

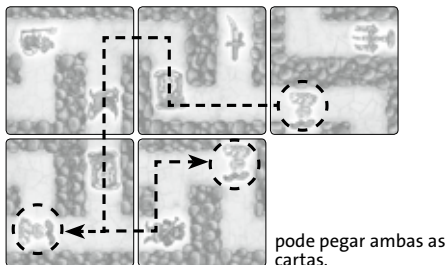


Como se ligam os tesouros? Junte a sua carta no labirinto de modo a criar um percurso **percorrível** que une um dos tesouros representados na sua carta com um tesouro igual. **(No exemplo da página seguinte, o percurso vai da coroa representada na sua carta até à coroa no labirinto).** O comprimento do percurso e a presença de outros tesouros ao longo da ligação não são importantes. Se não consegue alcançar nenhum tesouro igual, simplesmente está sem sorte. Se, ao contrário, consegue ligar dois tesouros iguais, pode...

2. Desenterrar o tesouro. Mostre aos outros jogadores o percurso seguindo-o com o dedo. Depois pegue a carta com o segundo tesouro igual (**no exemplo trata-se da coroa**) e coloque-a na sua frente: conquistou um ponto. **Porém, atenção:** pode pegar a carta somente se todas as outras cartas do labirinto ficam ligadas entre si mediante pelo menos de um lado. Não podem ficar ligadas através de um ângulo. Para além disso, a carta que juntou no labirinto fica na mesa.



Desenterrar vários tesouros. Às vezes poderá conseguir criar percursos que ligam também dois ou mais tesouros iguais àqueles representados na carta que juntou. Pode pegar todas estas cartas-tesouro (no exemplo: os dois capacetes), com a condição que as cartas restantes fiquem ligadas entre si mediante pelo menos um lado.



3. No fim de sua vez, pesque uma nova carta do maço: deve ter sempre duas cartas na mão. Agora a vez passa ao jogador que está à sua esquerda.

O jogo termina tão logo o maço de cartas acabar e todos os jogadores colocaram as próprias cartas na mesa. Ganha quem conquistou o maior número de cartas-tesouro.

© 2016

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

230843